

La programmation interactive avec TouchDesigner, du geste à l'immersion 3D

Utiliser TouchDesigner pour créer des environnements interactifs et immersifs

Durée:
2 jours (14h)

Dates:
Du 9 au 10 novembre 2017

Tarifs HT :
Autofinancement : 400€
Prise en charge : 500€

Public

Artistes, artistes numériques, régisseurs vidéo, régisseurs son.

Prérequis

- Connaissance de la vidéo numérique.
- Notions de programmation (Python).
- Notions de création 3D (Cinéma 4D).

Objectifs

- Découverte du logiciel.
- Appréciation de ses possibilités.
- Acquisition d'éléments permettant de commencer à programmer dans TouchDesigner.

Contenu

Présentation du logiciel et de l'interface

Les outils de texture (TOP) et la mise en œuvre d'un player vidéo.

Présentation des principaux opérateurs :

- TOP (image 2D)
- CHOP (données, son)
- DAT (data, textes, tableaux, scripts)
- SOP et MAT (objets 3D)
- COMP (objets composites, commandes)

Réalisation d'un programme de lecture de vidéo avec affichage du Time-code, commandes de lecture, sortie sur VP et utilisation Matrox double Head.

Animation

Programmation Python dans Touch Designer.

Approfondissement

Outils 3D, visualisation et nappage 3D, suivi de la mise en œuvre du mappage 2D et 3D.

Formateur

Jacques Hœpffner crée des images liées à la documentation critique et politique des espaces et des corps. Il les manipule et les met en scène dans des dispositifs qui mêlent interactions, projections et scénographie. Il travaille ou a travaillé comme créateur visuel et scénographe numérique avec, entre autres, Rachid Ouramdane, Jean Boilot, Dominique Boivin, Cécile Proust, Anne Collod, Tan Dun, Dominique Dalcan, Patrick Bouchain. Ses créations font appel aux technologies de l'interaction qu'il programme en utilisant, selon les besoins, Max/Msp, Isadora, Processing, Unity 3D et TouchDesigner. Il organise des ateliers engageant une réflexion sur ces pratiques à l'Université, en Écoles d'Arts et dans le cadre de la Formation Professionnelle.

Méthode pédagogique

Les stagiaires travailleront par petits groupes de 4 ou 5 personnes et alterneront théorie et pratique, avec une création collective de projection mapping 3D.

Matériel

Les stagiaires sont invités à venir avec leur ordinateur personnel, avec TouchDesigner installé. Pensez à vous inscrire au préalable sur le site de derivative.ca. La fonctionnalité du logiciel et ses performances dépendent principalement de la carte graphique pour lesquelles il faudra avoir installé les derniers drivers. Une fiche technique avec du matériel complémentaire vous sera envoyée avant la formation.

Validation de la formation

Les stagiaires seront évalués dans leur progression à chaque fin de demi-journée par un exercice pratique. Une attestation de formation sera délivrée à chaque stagiaire à l'issue de celle-ci.